ЩИТ ОТ КЛИНКОВ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	1 раунд

Вы поднимаете руку и чертите в воздухе защитный символ. До конца вашего следующего хода вы получаете сопротивление к дробящему, режущему и колющему урону от оружия.

Колдун — Трюк, ограждение

ЛЕДЕНЯЩЕЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	1 раунд

Вы создаете призрачную, костяную руку около существа в пределах дальности заклинания. Сделайте заклинательную атаку дальнего боя против существа, чтобы атаковать его могильным холодом. При попадании существо получает 1d8 некротического урона и не может восстанавливать ОЗ до начала вашего следующего хода. До этого момента рука цепляется за цель. Если вы атаковали нежить, то цель также получает помеху на броски атаки против вас, до конца вашего следующего хода.

Урон заклинания увеличивается на 1d8, когда вы достигаете 5 уровня (2d8), 11 уровня (3d8) и 17 уровня (4d8).

Колдун — Трюк, некромантия

МИСТИЧЕСКИЙ ВЫСТРЕЛ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

Сверкающий луч энергии устремляется к цели в пределах дальности заклинания. Сделайте заклинательную атаку дальнего боя. При попадании цель получает 1d10 урона силой.

На более высоких уровнях заклинание создает добавочные лучи энергии: два луча на 5 уровне, три луча на 11 уровне и четыре луча 17 уровне. Вы можете направить лучи в одну цель или в разные. Для каждого луча делайте отдельный бросок атаки.

Колдун — Трюк, проявление

ДРУЗЬЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
С, М	конц-я, до 1 мин

немного косметики на лице в момент произнесения заклинания

На время действия заклинания вы получаете преимущество при всех проверках Харизмы, направленных на одно, выбранное вами невраждебное существо. Когда заклинание заканчивается, существо осознает, что вы использовали магию, чтобы воздействовать на него, и становится враждебным. Существо, склонное к насилию, может атаковать вас. Другие могут искать другой способ наказать вас (по усмотрению МП), в зависимости от того, как вы с ним взаимодействовали.

Колдун — Трюк, очарование

ВОЛШЕБНАЯ РУКА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	1 минута

Призрачная, летающая рука появляется в указанной вами точке в пределах дальности заклинания. Рука существует до тех пор, пока заклинание не закончится или вы не отзовете ее в качестве действия. Рука также исчезает, если окажется на расстоянии более 30 футов от вас, или вы произнесете это заклинание снова. В качестве действия вы можете управлять рукой. Вы можете использовать ее, чтобы воздействовать на объекты, открывать незамкнутые двери или емкости, доставать или класть предмет в открытую емкость, или выливать содержимое из флаконов. Вы можете перемещать руку на расстояние до 30 футов каждый раз, когда вы используете ее. Рука не может атаковать, активировать магические предметы или поднимать предметы весом более 10 фунтов.

Колдун — Трюк, призыв

МАЛАЯ ИЛЛЮЗИЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
С, М	1 минута

немного овечьей шерсти

Вы создаете звук или образ объекта в пределах дальности заклинания. Он существует, пока действует заклинание, пока вы не отзовете его в качестве действия, или пока не произнесете это заклинание снова. Если вы создаете звук, то его громкость может варьироваться от шепотка до крика. Звук раздается неослабевая, пока действует заклинание, или вы можете создать отдельные звуки, раздающиеся через промежутки времени. Если вы создаете образ объекта, то он должен умещаться в куб со стороной 5 футов. Образ не может создавать звуки, свет, запах или любой другой сенсорный эффект. Физическое взаимодействие с образом дает понять, что это иллюзия, поскольку сквозь нее проходят вещи. Если существо использует действие, чтобы изучить звук или образ, оно может определить, что это иллюзия, если сделает успешную проверку Интеллекта (Анализ) против вашего КС заклинаний. Если существо узнает, что это иллюзия, то она становится более слабой для него.

Колдун — Трюк, иллюзия

ЯДОВИТЫЕ БРЫЗГИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

Вы простираете руку в сторону существа, которое можете видеть в пределах дальности заклинания, и выпускаете облако ядовитого газа из вашей ладони. Цель должна совершить спасбросок по Телосложению или получит 1d12 урона ядом.

Урон этого заклинания увеличивается на 1d12 по достижении 5 уровня (2d12), 11 уровня (3d12) и 17 уровня (4d12)

Колдун — Трюк, призыв

ФОКУСЫ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	До 1 часа

Заклинание представляет собой простой магический трюк, один из:
-Вы создаете мгновенны, безвредный сенсорный эффект, например дождь искр, дуновение ветерка, тихую мелодию или странный запах.
-Вы
мгновенно зажигаете или тушите свечу, факел или маленький костер.
-Вы
мгновенно очищаете или пачкаете объект объемом не более 1 кубического фута.
-Вы охлаждаете, нагреваете или ароматизируете до 1 кубического фута неживого вещества на 1 час.
-На выбранном вами объекте или поверхности появляется знак или символ, который исчезает через 1 час.
-Вы создаете немагическую безделушку или иллюзорный образ в вашей руке, который существует до конца вашего следующего хода. Если вы произнесете это заклинание несколько раз подряд, то можете поддерживать до трех не мгновенных эффектов одновременно и можете отменить любой из них в качестве действия.

Колдун — Трюк, преобразование

МЕТКИЙ УДАР

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
С	конц-я, до 1 раунда

Вы протягиваете руку и указываете пальцем на существо в пределах дальности заклинания. Ваша магия на мгновение позволяет вам увидеть слабые места в защите цели. В ваш следующий ход, вы получаете преимущество на первый бросок атаки против этой цели, если заклинание не закончилось.

Колдун — Трюк, прорицание

0
0

ДОСПЕХИ АГАТИСА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 час

чашка воды

Вас окружает защитная магическая сила, проявляющаяся в виде призрачного инея, покрывающего вас и ваше снаряжение. Вы получаете 5 временных ОЗ. Если существо попадает по вам атакой ближнего боя, когда у вас есть эти временные ОЗ, то оно получает 5 урона холодом.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то временные ОЗ и урон холодом увеличиваются на 5 за каждый кругу выше первого.

Колдун 1 круг ограждение

РУКИ ХАДАРА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы (радиус 10 футов)
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

Вы взываете к силам Хадара, Голодной Тьмы. Щупальца темной энергии возникают вокруг вас и атакуют всех существ в радиусе 10 футов. Каждое существо в области должно сделать спасбросок по Силе. При провале цель получает 2d6 некротического урона и не может совершать реакции до начала своего следующего хода. В случае успеха существо получает половину урона и может совершать реакции.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше первого.

Колдун 1 круг призыв

ОЧАРОВАТЬ ПЕРСОНУ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	1 час

Вы пытаетесь очаровать гуманоида, которого видите в пределах дальности заклинания. Он должен совершить спасбросок по Мудрости. Если вы или ваши компаньоны сражаетесь с ним, то он получает преимущество на этот бросок. В случае провала, он очарован вами до тех пор, пока заклинание закончится, или вы или ваши компаньоны нанесете ему любой вред. Очарованное существо считает вас дружеским знакомым. Когда заклинание заканчивается, существо осознает, что оно было очаровано вами.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то можете использовать это заклинание на одну дополнительную цель за каждый круг выше первого. Существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы применяете на них заклинание.

Колдун 1 круг очарование

ПОНИМАНИЕ ЯЗЫКОВ (РИТУАЛ)

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 час

щепотка сажи и соли

Пока действует заклинание, вы понимаете буквальное значение любого разговорного языка, который слышите. Вы также понимаете любую письменность, но для этого должны касаться поверхности, на которой написаны слова. На прочтение одной страницы текста уходит около 1 минуты. Это заклинание не позволяет расшифровывать секретные послания или магические знаки в текстах, поскольку они не являются частью письменного языка.

Колдун 1 круг прорицание

ПОСПЕШНОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 бонусное действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	конц-я, до 10 мин

Это заклинание позволяет вам двигаться с невероятной скоростью. Сразу после произнесения и в качестве дополнительного действия каждый следующий ход, пока заклинание действует, вы можете совершать Рывок.

Колдун 1 круг преобразование

ДЕМОНИЧЕСКАЯ КАРА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 реакция	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

1 реакция, которую вы совершаете, в ответ на урон, нанесенный существом, которое вы можете видеть в пределах 60 футов Вы указываете пальцем в существо, которое нанесло вам урон, и его немедленно окружает адское пламя. Существо должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала оно получает 2d10 урона огнем, а при успешном - половину этого урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то урон увеличивается на 1d10 за каждый круг выше первого.

Колдун 1 круг проявление

СГЛАЗ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 бонусное действие	90 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	конц-я, до 1 часа

окаменевший глаз тритона

Вы проиклинаете существо, которое можете видеть в пределах дальности заклинания. Пока оно действует, вы наносите 1d6 дополнительного некротического урона цели всякий раз, когда вы атакуете ее. Произнеся заклинание также выберите один из параметров. Цель поулчает помеху при проверках выбранного вами параметра. Если ОЗ цели падают до 0, пока действует заклинание, то вы можете наложить проклятие на новое существо в качестве дополнительного действия в следующем ходу. Снятие проклятия может развеять это заклинание.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 или 4 круга, максимальная длительность концентрации на заклинании увеличивается до 8 часов. Если вы используете ячейку 5 круга или выше, то можете поддерживать концентрацию на заклинании до 24 часов.

Колдун 1 круг очарование

НЕВИДИМОЕ ПИСЬМО

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
С, М	10 дней

чернила с содержанием свинца, стоимостью не менее 10 зм, которые расходуются при произнесении

Ритуал: Вы пишете на пергаменте, бумаге или другом подходящем материале и создаете на нем иллюзию, которая длится до тех пор, пока действует заклинание. Для вас и существ, которых вы выбрали при произнесении заклинания, текст выглядит обычным, написанным вашей рукой. Для всех остальных текст написан на неизвестном и непонятном языке. Альтернативно, вы можете сделать так, чтобы текст выглядел как абсолютно другое сообщение, написанное другой рукой и на другом языке, но вы должны знать этот язык. Если заклинание развеяно, то исчезает как оригинальный текст, так и иллюзия. Существо с истинным зрением может прочитать скрытое сообщение.

Колдун 1 круг иллюзия

ЗАЩИТА ОТ ЗЛА И ДОБРА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	конц-я, до 10 мин

святая вода или смесь серебряного и железного порошка, которые расходуются при произношении

Пока действует заклинание, одно согласное существо, к которому вы прикоснулись, получает защиту от определенных типов существ: аберраций, божественных существ, демонов, фей, элементалей и нежити. Защита дает следующие преимущества. Существа этих типов получают помеху на броски атаки против цели. Эти существа не могут очаровать, напугать или овладеть целью. Если цель уже очарована, напугана или одержима существом такого типа, то она получает преимущество на все дальнейшие спасброски против эти эффектов.

Колдун 1 круг ограждение

1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1

НЕВИДИМЫЙ СЛУГА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 час

отрезок струны и кусочек дерева

Ритуал: Заклинание создает незримую, неразумную и бесформенную силу, которая выполняет простые задачи по вашей команде до тех пор, пока не кончится заклинание. Слуга возникает в любом незанятом месте в пределах дальности заклинания. Он имеет 10 КБ, 1 ОЗ, 2 Силы и не может атаковать. Если его ОЗ падают до 0, заклинание заканчивается. Каждый ход в качестве дополнительного действия вы можете телепатически отдать слуге приказ двигаться на расстояние до 15 футов и взаимодействовать с объектом. Слуга может выполнять простые задачи, на которые способен простой слуга-человек, например принести вещь, постирать одежду, починить предмет, зажечь огонь, подать пищу или налить вино. Каждый раз, когда вы отдаете приказ, слуга выполняет его по мере своих возможностей, пока не выполнит, а затем ждет следующего приказа. Если вы отдадите приказ, который заставит слугу удалиться от вас более чем на 60 футов, то заклинание закончится.

Колдун 1 круг призыв

ЛУЧ ВЕДЬМЫ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	конц-я, до 1 мин

веточка дерева, в которое попала молния

Сверкающий голубой луч энергии устремляется к выбранной цели в пределах дальности заклинания, формируя непрерывную электрическую дугу между вами и целью. Совершите против этой цели заклинательную атаку дальнего боя. При попадании цель получает 1d12 урона молнией. Пока действует заклинание, каждый свой ход в качестве действия вы можете автоматически нанести цели 1d12 урона молнией. Заклинание заканчивается, если вы совершаете любое другое действие. Оно также заканчивается, если цель оказывается за пределами дальности заклинания или получает полное укрытие от вас.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то начальный урон увеличивается на 1d12 за каждый круг выше первого.

Колдун 1 круг проявление

ОБЛАКО КИНЖАЛОВ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	конц-я, до 1 мин

осколок стекла

Куб со стороной 5 футов вокруг выбранного вами места в пределах дальности заклинания заполняется крутящимися кинжалами. Существо получает 4d4 режущего урона, когда впервые за ход входит в область действия заклинания или начинает свой ход в ней.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то урон увеличивается на 2d4 за каждый круг выше второго.

Колдун 2 круг призыв

ВЕНЕЦ БЕЗУМИЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	конц-я, до 1 мин

Один гуманоид на ваш выбор, которого вы можете видеть в пределах дальности заклинания, должен сделать успешный спасбросок по Мудрости или будет очарован до конца действия заклинания. Пока цель очарована, на ее голове появляется искривленная корона из зазубренного железа, а в глазах сияет безумный свет. Каждый свой ход очарованное существо должно совершать действие перед движением, атакуя в ближнем бою другое существо, которое вы телепатически указали ему. Цель может действовать нормально, если вы не выбрали существо для атаки или вокруг нет других существ. Каждый последующий ход вы должны поддерживать контроль над целью, расходуя действие, или заклинание закончится. Кроме того, цель может делать спасбросок по Мудрости в конце каждого своего хода. В случае успеха заклинание заканчивается.

Колдун 2 круг очарование

ТЬМА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, М	конц-я, до 10 мин

мех летучей мыши и капля смолы или кусок угля

Магическая тьма заполняет сферу радиусом 15 футов вокруг указаной вами точки в пределах дальности заклинания. Тьма огибает углы. Существо, обладающее темновидением, не может видеть сквозь эту тьму, а немагический свет не может осветить её. Если выбранной вами точкой является объект, который не находится во владении другого существа, то тьма исходит от этого объекта и перемещается вместе с ним. Тьму можно заблокировать, полностью накрыв объект чем-то непрозрачным. Если тьма пересекается с областью света, созданного заклинанием 2 круга или ниже, то заклинание, создавшее свет, рассеивается.

Колдун 2 круг проявление

УВЛЕЧЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	1 минута

Вы произносите цепочку отвлекающих слов. Выбранные вами существа, которых вы можете видеть в пределах дальности заклинания, и которые могут слышать вас, должны совершить спасбросок по Мудрости. Существа, имунные к очарованию, автоматически совершают успешный спасбросок. Если вы или ваши компаньоны сражаетесь с этим существом, то оно получает преимущество на этот спасбросок. При провале существо получает помеху на все проверки по Мудрости (Восприятие), которые оно делает для обнаружения других существ до тех пор, пока действует заклинание и оно может слышать вас. Заклинание заканчивается, если вы теряете сознание или способность говорить.

Колдун 2 круг очарование

УДЕРЖАНИЕ ПЕРСОНЫ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	конц-я, до 1 мин

маленький, ровный кусочек железа

Выберите гуманоида, которого вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Цель должна сделать спасбросок по Мудрости или будет парализована на время действия заклинания. В конце каждого своего хода цель может сделать новый спасбросок по Мудрости. В случае успеха заклинание заканчивается для этой цели.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то можете использовать его на однго дополнительного гуманоида за каждый круг выше второго. Существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы произносите заклинание.

Колдун 2 круг очарование

НЕВИДИМОСТЬ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	конц-я, до 1 часа

ресница, покрытая гуммиарабиком

Существо, которого вы коснулись, становится невидимым на время действия заклинания. Все снаряжение персонажа также становится невидимым до тех пор, пока оно на нем. Заклинание заканчивается, если цель атакует или произносит заклинание. На более высоких уровнях. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, вы можете использовать его на одну дополнительную цель за каждый круг выше второго.

Колдун 2 круг иллюзия

ЗЕРКАЛЬНОЕ ОТРАЖЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	1 минута

Рядом с вами появляются три ваших иллюзорных двойника. Пока действует заклинание, двойники двигаются вместе с вами и подражают вашим действиям, меняясь местами так, что невозможно определить какой из образов - настоящий. В качестве действия вы можете отозвать двойников. Каждый раз, когда существо атакует вас во время действия заклинания, бросьте d20, чтобы определить попала ли атака по вам или по одному из двойников. Если у вас три двойника, то результат 6 или выше означает, что атака попала по двойнику. При двух иллюзиях этот результат равен 8 или выше. При одной -11 или выше. КБ двойника равен 10 + ваш модификатор Ловкости. Если атака попадает по нему, то двойник уничтожается. Двойника можно уничтожить только попав по нему атакой. Любой другой урон или эффекты игнорируются. Заклинание заканчивается, если все три двойника уничтожены. Заклинание не действует на существ, которые не могут видеть,полагаются на другие чувства, например слеповидение, или могут различать иллюзии, например благодаря истинному зрению.

Колдун 2 круг иллюзия

2
2
1
1
1
1
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2

ТУМАННЫЙ ШАГ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 бонусное действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	мгновенно

Вас на мгновение окружает серебряная дымка, после чего вы перемещаетесь на расстояние до 30 футов в незанятое место, которое можете видеть.

Колдун 2 круг призыв

ЛУЧ СЛАБОСТИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	конц-я, до 1 мин

Черный луч обессиливающей энергии устремляется с вашего пальца в выбранную цель в пределах дальности заклинания. Сделайте заклинательную атаку дальнего боя против этой цели. При попадании цель будет наносить лишь половину урона атаками, использующими Силу, пока не закончится действие заклинания. В конце каждого хода, цель может сделать спасбросок по Телосложению, чтобы освободиться от заклинания. При успехе оно заканчивается.

Колдун 2 круг Necromancy

ВИБРАЦИЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	мгновенно

кусочек слюды

Внезапный громкий звенящий звук раздается в указанном вами месте в пределах дальности заклинания. Каждое существо, находящееся в радиусе 10 футов вокруг этой точки, должно сделать спасбросок по Телосложению. При неудаче существо получает 3d8 урона звуком, а при успехе - половину этого урона. Существа, состоящие из неорганических материалов, например,таких как камень, кристалл или металл, получают помеху при спасброске. Немагические предметы, которые находятся во владении какого-либо существа, также получают урон, оказавшись в зоне действия заклинания.

На более высоких кругах. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше 2.

Колдун 2 круг проявление

ПАУЧЬЯ ЦЕПКОСТЬ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	конц-я, до 1 часа

капля битума и паук

Вы касаетесь одного согласного существа, и пока действует заклинание, оно получает способность передвигаться вверх и вниз по вертикальных поверхностям или вверх ногами по потолку, не используя руки. Существо также получает скорость лазания, равную его наземной скорости.

Колдун 2 круг преобразование

ВНУШЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, М	конц-я, до 8 часов

язык змеи и кусочек медовых сот или капелька сладкого масла

Вы внушаете образ действий (ограниченный одним-двумя предложениями) и магически влияете на существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Существо должно слышать и понимать вас. Существа, которых нельзя очаровать, имунны к воздействию этого заклинания. Внушение должно казаться существу рациональным. Существо должно сделать спасбросок по Мудрости. При неудаче оно следует указанному вами образу действий по мере своих возможностей. Этот образ действий может длиться на всем протяжении заклинания. Если его можно закончить раньше, то заклинание заканчивается, когда существо выполняет то, о чем вы его попросили. Вы можете указывать конкретные условия, в которых существо будет действовать определенным образом. Если условие не было выполнено, прежде чем заклинание закончилось, то действие не будет выполнено. Если вы или любой из ваших компаньонов наносит урон цели, то заклинание заканчивается.режде чем заклинание закончилось, то действие не будет выполнено. Если вы или любой из ваших компаньонов наносит урон цели, то заклинание заканчивается.

Колдун 2 круг очарование

ВНУШЕНИЕ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, М	конц-я, до 8 часов

язык змеи и кусочек медовых сот или капелька сладкого масла

Колдун 2 круг очарование

КОНТРЗАКЛЯТЬЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 реакция	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
С	мгновенно

реакция, которую вы совершаете, если видите, как существо в пределах 60 футов от вас произносит заклинание Вы пытаетесь помешать существу, когда оно произносит заклинание. Если существо произносит заклинание 3 круга или ниже, заклинание не срабатывает. Если оно произносит заклинание 4 круга или выше, то сделайте проверку параметра, используя ваш параметр заклинаний. КС равен 10 + круг заклинания. В случае успеха, заклинание существа проваливается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то вы прерываете заклинание, если его круг меньше или равен кругу ячейки, которую вы использовали.

Колдун 3 круг ограждение

РАЗВЕЯТЬ МАГИЮ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

Выберите одно существо, объект или магический эффект в пределах дальности заклинания. Любое заклинание 3 круга или ниже на цели мгновенно заканчивается. Чтобы развеять заклинание 4 круга или выше на цели, вам необходимо сделать проверку вашего параметра заклинаний. КС равен 10 + круг заклинания. Пии успехе заклинание заканчивается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то автоматически развеиваете эффекты заклинаний, чей круг равен или ниже круга потраченной вами ячейки заклинаний.

Колдун 3 круг ограждение

СТРАХ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы (30-футов конус)
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	конц-я, до 1 мин

белое перо или куриное сердце

Вы создаете призрачный образ, олицетворяющий самые ужасные кошмары существ. Каждое существо в конусе длиной 30 футов должно сделать успешный спасбросок по Мудрости или будет напугано на время действия заклинания. Будучи напуганным, существо может использовать только Рывок и вынуждено убегать от вас по самому безопасному пути каждый ход, если ему есть куда бежать. Если существо заканчивает свой ход в месте, которое находится вне вашей прямой видимости, оно может сделать спасбросок по Мудрости. В случае успеха заклинание заканчивается.

Колдун 3 круг иллюзия

2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
3
3
3
3
3
3

ПОЛЕТ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	конц-я, до 10 мин

перо из крыла любой птицы

Вы касаетесь согласного существа. Цель получает скорость полета 60 футов до тех пор, пока действует заклинание. Когда оно заканчивается, цель падает, если она все еще в воздухе и не может остановить падение.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то можете использовать заклинание на одну дополнительную цель за каждый круг выше третьего.

Колдун 3 круг преобразование

ГАЗООБРАЗНАЯ ФОРМА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	конц-я, до 1 часа

кусочек марли и струйка дыма

Касанием вы превращаете желающее существо вместе со всем его имуществом и эккипировкой в облако тумана. Заклинание заканчивается, если ОЗ существа падают до 0. Заклинание не работает на бестелесных существ. Находясь в этой форме, цель может только лететь со скоростью 10 футов. Цель может занимать пространство, где находится другое существо, и оставаться в нем. Цель имеет сопротивление немагическому урону и преимущество при спасбросках по Силе, Локости и Телосложению. Цель может проходить через маленькие отверстия, узкие проемы и даже трещины. Но воспринимает жидкости как твердую поверхность. Цель не может упасть и остается в воздухе, даже если ее оглушить или обездвижить. Находясь в форме облака, цель не может говорить или взаимодействовать с объектами. Любые объекты, которыми владело существо, нельзя использовать, выбрасывать или воздействовать с ними иным способом. Цель не может атаковать или произносить заклинания.

Колдун 3 круг преобразование

ГОЛОД ХАДАРА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	150 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	конц-я, до 1 мин

маринованное щупальце осьминога

Вы открываете врата в межзвездную темноту, область, которую населяют лишь неведомые ужасы. В указанном вами месте в пределах дальности появляется черная сфера радиусом 20 футов, от которой исходит сильный холод. Оттуда доносится какофония мягких шепотов и хлюпающих звуков, которые слышно на расстоянии 30 футов. Никакой свет, магический или нет, не может осветить эту область. Все существа в ней полностью ослеплены. Пустота искривляет ткань пространства и поэтому область считается труднопроходимой местностью. Каждое существо, которое начинает свой ход в этой области, получает 2d6 урона холодом. Любое существо, которое заканчивает свой ход в этой области, должно сделать успешный спасбросок по Ловкости или получит 2d6 урона кислотой, поскольку его задевают потусторонние щупальца.

Колдун 3 круг призыв

ГИПНОТИЧЕСКИЙ УЗОР

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
С, М	конц-я, до 1 мин

светящаяся палочка фимиама, или хрустальный флакон с фосфоресцирующим веществом

Вы создаете извилистый разноцветный узор, сплетенный в воздухе, в кубе со стороной 30 футов. Узор появляется на мгновение и исчезает. Каждое существо, которое его видит, должно сделать спасбросок по Мудрости. В случае неудачи существо очаровано на время действия заклинания. Очарованное существо небоеспособно, а его скорость падает до 0. Заклинание заканчивается для существа, если оно получает любой урон или кто-то другой выводит его из ступора, потратив на это действие.

Колдун 3 круг иллюзия

МАГИЧЕСКИЙ КРУГ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 час

святая вода или смесь серебряного и железного порошка стоимостью не менее 100 зм, которые расходуются при произнесении

Вы создаете цилиндр радиусом 10 футов и высотой 20 футов в указанной точке, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Там, где цилиндр пересекается с полом или другой поверхностью, появляются светящиеся руны. Выберите один или несколько из следующих типов существ: божественные существа, элементали, феи, демоны или нежить. Круг влияет на существ выбранного типа следующим образом: Существо не может по своей воле войти в цилиндр, не используя магию. Если существо пытается попасть в него при помощи телепортации или межпланарного перемещения, оно должно сделать спасбросок по Харизме.

Колдун 3 круг ограждение

МАГИЧЕСКИЙ КРУГ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 час

святая вода или смесь серебряного и железного порошка стоимостью не менее 100 зм, которые расходуются при произнесении

Существо получает помеху на броски атаки против существ, находящихся в цилиндре. Цели внутри цилиндра не могут быть очарованы, напуганы или одержимы существом. Когда вы произносите заклинание, вы можете сделать так чтобы оно работало в обратном направлении, не давая существу выбранного типа покинуть цилиндр и защищая цели вокруг него.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше длительностьзаклинания увеличивается на 1 час за каждый круг выше третьего.

Колдун 3 круг ограждение

ОБРАЗ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	конц-я, до 10 мин

кусочек овечьей шерсти

Вы создаете образ объекта, существа или другого видимого явления, которое помещается в куб со стороной 20 футов. Образ выглядит абсолютно реальным, включая звуки, запахи и температуру, соответствующие выбранной вами вещи. До тех пор, пока вы находитесь в пределах дальности иллюзии, вы можете перемещать ее в качестве действия в любое другое место в пределах дальности заклинания. Когда иллюзия перемещается, вы можете изменять ее внешний вид так, чтобы ее передвижение казалось естественным. В качестве действия существо может обследовать образ и определить, что это иллюзия, сделав успешную проверку Интеллекта (Анализ) против вашего КС заклинаний. Если существо узнает, что это иллюзия, то оно может видеть сквозь нее, а другие сенсорные качества иллюзии становятся слабее.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, то заклинание существует до тех пор, пока его не развеют, не требуя концентрации.

Колдун 3 круг иллюзия

ОБРАЗ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	конц-я, до 10 мин

кусочек овечьей шерсти

Колдун 3 круг иллюзия

СНЯТИЕ ПРОКЛЯТИЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

Вы касаетесь одного существа или объекта, снимая с него все проклятия. Если объектом является проклятый магический предмет, то проклятие сохраняется, однако заклинание разрушает привязку объекта к владельцу, в результате чего предмет можно снять или выбросить.

Колдун 3 круг ограждение

3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3

ЯЗЫКИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, М	1 час

маленькая глиняная модель зиккурата

Вы касаетесь существа и даруете ему способность понимать любой разговорный язык, который он слышит. А когда цель говорит, любое существо, которое знает хотя бы один язык и может слышать, понимает её.

Колдун 3 круг прорицание

ПРИКОСНОВЕНИЕ ВАМПИРА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	конц-я, до 1 мин

Прикосновение вашей руки, покрытой тенями, способно вытягивать жизненую силу из других, чтобы исцелять ваши собственные раны. Сделайте заклинательную атаку ближнего боя против существа в пределах досягаемости. При попадании существо поулчает 3d6 некротического урона, а вы восстанавливаете такое же количество ОЗ. Пока заклинание дейсвует, вы можете совершать такую атаку каждый ход в качестве действия.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше третьего.

Колдун 3 круг Necromancy

ИЗГНАНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	конц-я, до 1 мин

предмет, неприятный для цели

Вы пытаетесь отправить одно существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания, на другой план существования. Цель должна сделать успешный спасбросок по Харизме или будет изгнано. Если цель находится на своем родном плане, то вы изгоняете ее в безвредное подпространство. Находясь там, существо небоеспособно. Цель остается там, пока действует заклинание, а затем появляется в том месте, откуда было изгнано или в ближайшем незанятом месте. Если цель находится на чужом плане, то вы изгоняете её на родной план. При этом изгнание сопровождается слабым хлопком. Если заклинание заканчивается до истечения 1 минуты, то цель возвращается на то место, откуда было изгнано, или в ближайшее незанятое место. В противном случае цель не возвращается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, то вы можете выбрать одно дополнительное существо за каждый круг выше четвертого.

Колдун 4 круг ограждение

УСЫХАНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

Темная энергия захлестывает выбранное вами существо в пределах дальности заклинания, высасывая из него жизненные силы. Цель должна сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала она получает 8d8 некротического урона, а в случае успеха - половину этого урона. Нежить и големы не восприимчивы к этому заклинанию Если вы выбрали растительное существо или магическое растение в качестве цели, то оно совершает спасбросок с помехой, а заклинание наносит максимальный урон. Если вы выбрали простое растение в качестве цели, то оно не делает спасбросок, а просто засыхает и умирает.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше четвертого.

Колдун 4 круг некромантия

ДВЕРЬ МЕЖДУ ИЗМЕРЕНИЯМИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	500 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	мгновенно

Вы телепортируетесь на любое другое место в пределах дальности заклинания. Это может быть место, которое вы видите, которое можете представить, или вы можете просто указать дальность и направление, например на 200 футов прямо вниз иливверх на северо-запад под углом 45 градусов на 300 футов. Вы можете перемещать с собой объекты, если они не превышают весь, который вы можете переносить. Также вы можете взять с собой одно желающее того существо вашего размера или меньше, чье снаряжение также не превышает его грузоподъемности. Это сущесво должно находиться в пределах 5 футов от вас, когда вы произносите заклинание. Если вы перемещаетесь на место, уже занятое объектом или существом, то вы и любое существо, путешествующее с вами, получаете 4d6 силового урона, а заклинание не срабатывает.

Колдун 4 круг призыв

МИРАЖ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
10 минут	300 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	24 часа

камень, веточка и зелень

Вы изменяете естественную местность в кубе со стороной 150 футов так, что она выглядит, звучит и пахнет как другой тип естественной местности. Таким образом, поля и равнины или дорога может стать болотами, холмами, расщелинами или другой непроходимой местностью. Пруд может стать зеленой рощей, пропасть - пологим холмом, а усыпанный камнями овраг - ровной дорогой. Рукотворные сооружения, снаряжение и существа не изменяют свой вид. Осязательные характеристики местности не меняются, поэтому существа, которые зайдут на эту территори, быстро заметят, что это иллюзия. Если наощупь разница не очевидна, то существо может тщательно обследовать иллюзию, сделав проверку Интеллекта (Анализ) против вашего КС заклинаний. Существо, которое осознает иллюзию, видит ее только как нечеткое изображение, наложенное на местность.

Колдун 4 круг иллюзия

СВЯЗЬ С ИНЫМ ПЛАНОМ (РИТУАЛ)

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	1 минута

Вы связываетесь с полубогом, духом давно умершего мудреца или с какой-либо другой таинственной сущностью с другого плана. Связь с экстрапланарным разумом оказывает серьезную нагрузку на ваш разум и может даже повредить его. Произнося это заклинание сделайет спасбросок по Интеллекту с КС 15. В случае провала вы получаете 6d6 психического урона и сходите с ума до тех пор, пока не отдохнете полностью. Будучи безумным, вы не можете совершать действия, не понимаете речь других существ, не можете читать и говорите бессвязную чушь. Улучшенное восстановление может снять этот эффект. При успешном спасброске, вы можете задать сущности до пяти вопросов. Вы должны задать их до тех пор, пока действует заклинание. МП отвечает на вопросы одним словом, такими как да, нет, возможно, никогда, неуместно или неясно (если сущность не знает ответа на вопрос). Если однословный ответ может привести к недопониманию, то МП может использовать короткую фразу.

Колдун 5 круг прорицание

ВЕЩИЙ СОН [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	Специальное
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	8 часов

горсть песка, капля чернил и перо для письма, выдернутое из спящей птицы

Это заклинание формирует сны существа. Выберите любое существо, которое вы знаете, в качестве цели заклинания. Оно должно быть на одном с вами плане существования. Вы или другое желающее существо, которого вы коснулись, впадает в транс и выступает в роли посредника. Если цель заклинания спит, то посредник появляется в её снах и может общаться с целью до тех пор, пока она спит, и пока действует заклинание. Посредник может изменять сны, изменяя ландшафт, создавая объекты и другие образы. Он может покинуть транс в любой момент, досрочно прервав действие заклинания. Проснувшись, цель четко помнит свой сон. Если цель бодрствует в момент произнесения заклинания, то посредник узнает об этом и может либо прервать транс (и заклинание) или подождать, пока цель уснет, чтобы появиться у нее во сне.

Колдун 5 круг иллюзия

ВЕЩИЙ СОН [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	Специальное
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	8 часов

Вы можете сделать, чтобы посредник казался ужасным монстром для цели. В этом случае, посредник может передать не более 10 слов, после чего цель должна сделать спасбросок по Мудрости. При неудаче, появление монстра во сне вызывает кошмары, которые продолжаются до конца сна и не дают цели получить преимущества от отдыха. Кроме того, когда цель просыпается, она получает 3d6 психического урона.ть, чтобы посредник казался ужасным монстром для цели. В этом случае, посредник может передать не более 10 слов, после чего цель должна сделать спасбросок по Мудрости. При неудаче, появление монстра во сне вызывает кошмары, которые продолжаются до конца сна и не дают цели получить преимущества от отдыха. Кроме того, когда цель просыпается, она получает 3d6 психического урона. Если вы имеете какой-то кусочек плоти существа, прядь его волос или обрезки ногтей, то цель получает помеху при этом спасброске.

Колдун 5 круг иллюзия

4
4
3
3
3
3
4
4
4
4
4
4
5
5
5
5
5
5

УДЕРЖАНИЕ МОНСТРА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	90 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	конц-я, до 1 мин

маленький, ровный кусочек железа

Выберите существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинание. Цель должна сделать спасбросок по Мудрости или будет парализована на время действия заклинания. Заклинание не действует на нежить. В конце каждого своего хода цель может сделать новый спасбросок по Мудрости. В случае успеха заклинание заканчивается для этой цели.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, то можете использовать его на одну дополнительную цель за каждый круг выше пятого. Существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы произносите заклинание.

Колдун 5 круг очарование

НАБЛЮДЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
10 минут	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	конц-я, до 10 мин

фокус стоимостью не менее 1000 зм, например хрустальный шар, серебряное зеркало или купель, наполненная святой водой

Вы можете видеть и слышать определенное существо на ваш выбор, которое находится на одном плане с вами. Выбранная вами цель должна сделать спасбросок по Мудрости. Если цель знает о том, что вы произносите заклинание, она может добровольно провалить спасбросок, если хочет, чтобы за ней наблюдали. При успешном спасброске, заклинание не срабатывает, и вы не можете использовать его на эту цель повторно в течение 24 часов. При провале, заклинание создает невидимый сенсор в пределах 10 футов от цели. Вы можете видеть и слышать через него, словно вы сами находитесь там. Сенсор двигается вместе с целью, оставаясь в пределах 10 футов от нее. Существо, которое может видеть невидимые объекты, видит сенсор, который выглядит как светящийся шар размером с кулак. Вместо наблюдения за существом, вы можете выбрать место, которое видели прежде, в качестве цели заклинания. В этом случае сенсор появляется в этом месте и не двигается.

Колдун 5 круг прорицание

ВОЛШЕБНЫЕ ВРАТА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	500 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	конц-я, до 10 мин

Вы создаете связанные друг с другом порталы, существующие, пока действует заклинание. Выберите две точки на земле, которые вы можете видеть, одна точка в пределах 10 футов от вас, а другая в пределах 500 футов от вас. В каждой из точек открывается круглый портал 10 футов в диаметре. Если вы пытаетесь открыть портал в месте, где стоит существо, то заклинание автоматически проваливается. и расходуется. Порталы представляют собой двумерные сверкающие кольца, наполненные туманом. Они висят в нескольких дюймах над землей, перпендикулярно ей. Кольцо видимо только с одной стороны (на ваш выбор), с которой оно работает как портал. Любое существо или предмет, которое заходит в портал, выходит из другого портала, если вы пройдете сквозь портал с другой стороны, то ничего не пройзойдет. Туман, заполняющий каждый портал, непрозрачен и блокирует видимость. В свой ход в качестве дополнительного действия вы можете вращать кольца, поворачивая их активную сторону.

Колдун 6 круг призыв

КРУГ СМЕРТИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	150 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	мгновенно

порошок черной жемчужины стоимостью не менее 500 зм

Шар отрицательной энергии радиусом 60 футов появляется в указанной вами точке в пределах дальности заклинания. Каждое существо в этой области должно сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала оно получает 8d6 некротического урона, а в случае успеха - половину этого урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга или выше, урон увеличивается на 2d6 за каждый круг выше шестого.

Колдун 6 круг некромантия

ПРИЗЫВ ФЕЙ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	90 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	конц-я, до 1 часа

Вы призываете фей с уровнем опасности 6 или ниже. Существо появляется в любом незанятом месте, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Оно исчезает если его ОЗ падают до 0, или когда заклинание заканчивается. Существо дружественно по отношению к вам и вашим компаньонам. Оно ходит отдельно, поэтому требует отдельного броска инициативы в бою. Существо подчиняется вашим вербальным приказам (действия не требуется), если они не противоречат его мировоззрению. Если вы не отдаете никаких приказов, то существо только защищает себя от враждебных существ, но не совершает других действий. Если ваша Конц-я нарушена, то существо не исчезает, вместо этого вы теряете свой контроль над ним, оно становится враждебным по отношению к вам и вашим компаньонам и может атаковать. Неконтролируемое существо нельзя отозвать и оно исчезает через час после призыва.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга или выше, то уровень опасности увеличивается на 1 за каждый круг выше шестого.

Колдун 6 круг призыв

СОЗДАНИЕ НЕЖИТИ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	мгновенно

глиняный горшочек, наполненный могильной землей, глиняный горшочек, наполненный соленой водой и черный оникс стоимостью 150 зм за каждый труп

Вы можете произносить это заклинание только ночью. Выберите до трех трупов гуманоидов Среднего или Маленького размера в пределах дальности заклинания. Каждый труп становится упырем, которого вы контролируете (МП знает параметры этих существ). В качестве дополнительного действия каждый свой ход вы можете телепатически отдать приказ любому существу, созданному этим заклинанием, если оно находится в пределах 120 футов от вас (если вы контролируете несколько существ, то можете отдать один и тот же приказ любому их количеству одновременно). Вы выбираете какое действие существо совершит в следующем ходу и куда оно пойдет, или можете отдать обобщенный приказ, например защищать конкретную комнату или коридор.

Колдун 6 круг некромантия

СОЗДАНИЕ НЕЖИТИ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	мгновенно

Если вы не отдаете никаких приказов, то существо только защищается от враждебных существ. Получив приказ, существо продолжает выполнять его до тех пор, пока не завершит задание. Существо находится под вашим контролем в течение 24 часов, а затем прекращает выполнять любые ваши приказы Чтобы сохранить контроль над существом 24 часа, вы должны повторно произнести на него это заклинание до того, как 24 истекли. Используя заклинание таким образом, вы можете обновить контроль над тремя существами, вместо создания новых.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга, то можете поднять до четырех упырей или обновить над ними контроль. Используя ячейку 8 круга вы можете поднять до пяти упырей, либо двух вурдалаков или умертвий, или обновить над ними контроль. Используя ячейку 9 круга, вы можете поднять до шести упырей, либо трех вурдалаков или умертвий, либо двух мумий, или обновить над ними контроль.

Колдун 6 круг некромантия

РАЗЯЩЕЕ ОКО

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	конц-я, до 1 мин

Одно существо на ваш выбор, которое вы можете видеть в пределах 60 футов, должно совершить успешный спасбросок по Мудрости или окажется под воздействием одного из следующих эффектов на время действия заклинания. Каждый ваш ход, пока действует это заклинание, вы в качестве действия можете выбрать целью новое существо, кроме тех существ, которые сделали успешный спасбросок против этого заклинания в одном из предыдущих ходов.
Сон. Цель теряет сознание. Она просыпается, если получит любой урон, или другое существо разбудит его, потратив на это действие.
Паника. Цель напугана вами. Каждый свой ход напуганное существо должно совершать Рывок, чтобы убегать от вас по самому безопасному и кратчайшему маршруту, если ей есть куда убегать. Если цель оказывается более чем в 60 футах от вас и не может вас видеть, то этот эффект заканчивается.
Тошнота. Цель получает помеху на проверки параметров и броски атаки. В конце каждого своего хода, она может сделать еще один спасбросок по Мудрости. В случае успеха эффект заканчивается.

Колдун 6 круг некромантия

ПЛОТЬ В КАМЕНЬ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	конц-я, до 1 мин

немного извести, воды и земли

Вы пытаетесь превратить одно существо, которое видите в пределах дальности заклинания, в камень. Если тело цели состоит из плоти, то оно должно сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала оно обездвижено, а его плоть начинает твердеть. В случае успеха, заклинание не действует. Находясь под воздействием этого заклинания, существо должно делать спасбросок по Телосложению в конце каждого своего хода. Сделав три успешных спасброска, оно освобождается от заклинания. Сделав три неудачных - оно превращается в камень и считается окаменевшим до тех пор, пока действует заклинание. Успехи и провалы не должны быть последовательными, отслеживайте те и другие, пока цель не сделает три одного типа. Если существо получает физические повреждения, будучи окаменевшим, то сохраняет эти повреждения, возвращаясь в нормальное состояние. Если вы поддерживаете концентрацию на этом заклинании до самого конца, то существо превращается в камень до тех пор, пока заклинание не будет развеяно.

Колдун 6 круг преобразование

6
6
5
5
5
5
6
6
6
6
6
6
6
6
6
6
6
6

МАССОВОЕ ВНУШЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, М	24 часа

язык змеи и кусочек медовых сот или капля сладкого масла

Вы внушаете образ действий (ограниченный одним-двумя предложениями) и магически влияете на 12 существ, которых вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Существа должны слышать и понимать вас. Существа, которых нельзя очаровать, имунны к воздействию этого заклинания. Внушение должно казаться существу рациональным. Если вы попросите его заколоть себя, броситься на копье или иначе нанести себе вред, заклинание закончится. Каждое существо должно сделать спасбросок по Мудрости. При неудаче оно следует указанному вами образу действий по мере своих возможностей. Этот образ действий может длиться на всем протяжении заклинания. Если его можно закончить раньше, то заклинание заканчивается, когда существо выполняет то, о чем вы его попросили. Вы можете указывать конкретные условия, в которых существо будет действовать определенным образом. Если условие не было выполнено, прежде чем заклинание закончилось, то действие не будет выполнено.
На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга, 8 круга - 30 дней, 9 круга - год и один день.

Колдун 6 круг очарование

МАССОВОЕ ВНУШЕНИЕ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, М	24 часа

язык змеи и кусочек медовых сот или капля сладкого масла

Колдун 6 круг очарование

ИСТИННОЕ ЗРЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 час

лекарство для глаз стоимостью не менее 25 зм, оно изготовлено из грибного порошка, шафрана и жира, расходуется при произнесении

Вы касаете согласного существа и даруете ему способность видеть вещи такими, какие они есть. Пока действует заклинание, существо получает истинное зрение, оно видит любые двери и предметы, скрытые магией, и может видеть Эфирный План на расстоянии 120 футов.

Колдун 6 круг прорицание

БЕСПЛОТНОСТЬ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	До 8 часов

Вы вступаете в пограничные области Эфирного Плана, в зону, где он переплетается с вашим текущим планом. Вы остаетесь на Эфирной Границе на время действия заклинания, или пока не прервете его в качестве действия. В течение этого времени, вы можете двигаться любом направлении. Если вы двигаетесь вверх или вниз, то каждый фут передвижения стоит вам дополнительного фута. Вы можете видеть и слышать всё происходящее в вашем первоначальном плане, но только в серых оттенках и не дальше 60 футов. Находясь на Эфирном Плане, вы можете воздействовать и находиться под воздействием только тех существ, которые также находятся на этом плане. Существа, не находящиеся на Эфирном Плане не могут воспринимать вас и взаимодействовать с вами без использования специальных способностей или заклинаний. Вы игнорируете все объекты и эффекты, которы не находятся на Эфирном Плане, поэтому можете проходить сквозь объекты, находящиеся на плане, откуда вы пришли.

Колдун 7 круг преобразование

ПЕРСТ СМЕРТИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

Вы посылаете поток отрицательной энергии через существо, которое видите в пределах дальности заклинания, причиняя ему жгучую боль. Цель должна совершить спасбросок по Телосложению. При провале она получает 7d8 + 30 некротического урона, а при успехе -половину этого урона. Гуманоид, убитый этим заклинанием, становится зомби в начале вашего следующего хода и находится под вашим постоянным контролем, выполняя вербальные команды по мере своих возможностей.

Колдун 7 круг некромантия

УЗИЛИЩЕ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	100 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 час

рубиновый порошок стоимостью до 1500 зм

Вы выбранном вами месте в пределах дальности заклинания появляется неподвижная, невидимая тюрьма в форме куба, созданная из магической энергии. Тюрьма может принять форму клетки или просто ящика на ваш выбор. Размер клетки может достигать 20 футов, а состоит она из прутьев толщиной 1/2 дюйма, расположенных на расстоянии 1/2 дюйма друг от друга. Тюрьма в форме ящика имеет размер до 10 футов и представляет собой твердый барьер, который не пропускает никакое вещество и блокирует заклинания, произнесенные как изнутри, так и снаружи. Когда вы произносите заклинание, любое существо, которое полностью находилось в зоне появления тюрьмы, оказывается поймано в ней. Существа, только частично находившиеся в этой области или слишком крупные, чтобы уместиться в ней, выталкиваются из зоны действия.

Колдун 7 круг проявление

УЗИЛИЩЕ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	100 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 час

рубиновый порошок стоимостью до 1500 зм

Существа, находящиеся внутри тюрьмы, не могут покинуть ее немагическими способами. Если существо пытается применить телепортацию или межпланарное перемещение, оно должно сначала сделать спасбросок по Харизме. При успехе существо может использовать магию, чтобы выбраться из клетки. В случае провала существо не может выбраться и расходует заклинание. Клетка распространяется на Эфирный План и блокирует эфирные перемещения. Заклинание развеять магию не действует на тюрьму.

Колдун 7 круг проявление

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МЕЖДУ ПЛАНАМИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	мгновенно

раздвоеная металлическая палочка стоимостью не менее 250 зм, настроенная на определенный план существования

Вы и до восьми согласных существ, образовавших круг, взявшись за руки, перемещаются на другой план существования. Вы можете в общих чертах определить место назначения, и вы окажетесь на этом месте или поблизости с ним. Альтернативно, если вы знаете последовательность печатей для круга телепортации на другом плане существования, то можете переместиться к этому кругу. Если круг слишком мал, чтобы уместить всех перемещаемых существ, то они появляются в ближайшем незанятом месте рядом с кругом. Вы также можете использовать это заклинание, чтобы изгнать существо на другой план. Выберете цель, которая находится в пределах вашей досягаемости и совершите заклинательную атаку ближнего боя против нее. При попадании существо должно сделать спасброк по Харизме. В случае провала оно отправляется в случайное место на выбранном вами плане существования. Существо, которое было перемещено, должно самостоятельно вернуться на ваш план.

Колдун 7 круг призыв

ПОДПРОСТРАНСТВО

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
С	1 час

Вы создаете призрачную дверь на любой плоской, твердой поверхности, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Дверь достаточно велика, чтобы через нее могли свободно проходить существа Среднего размера. Будучи открытой, дверь ведет в подпространство, которое представляет собой пустую комнату в со сторонами в 30 футов, сделанную из камня или дерева. Когда заклинание заканчивается, дверь исчезает, а любые существа и объекты, которые остались в подпространстве, остаются там, поскольку внутри комнаты дверь также исчезает. Каждый раз, когда вы произносите это заклинание, вы можете создать новое подпространство или открыть дверь к одному из подпространств, что вы создали ранее. Кроме того, если вы знаете устройство и содержание подпространства, созданного другим существом при помощи этого заклинания, то вы можете открыть дверь в него.

Колдун 8 круг призыв

6
6
6
6
6
6
7
7
7
7
7
7
8
7
7
8
7
7

ПОДЧИНЕНИЕ МОНСТРА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	конц-я, до 1 часа

Вы пытаетесь подчинить существо. Оно должно совершить спасбросок по Мудрости или будет очаровано вами на время действия заклинания. Если вы или ваши союзники сражаются с ним, то оно получает преимущество на этот спасбросок. Будучи очарованным, существо получает телепатическую с вами, пока вы находитесь на одном плане существования. Вы можете использовать эту связь, чтобы отдавать приказы (действия не требуется). В качестве действия вы можете получить полный и точный контроль над целью до конца вашего следующего хода, существо совершает только выбранные вами действия и не делает ничего, что вы не позволяете ему. В течение этого времени, вы можете совершать реакции этим существо, однако это расходует и вашу собственную реакцию. Каждый раз, когда существо получает урон, оно делает новый спасбросок по Мудрости против этого заклинания.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 9 круга, то максимальная длительность концентрации увеличивается до 8 часов.

Колдун 8 круг очарование

ПОДЧИНЕНИЕ МОНСТРА [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	конц-я, до 1 часа

Колдун 8 круг очарование

СЛАБОУМИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	150 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	мгновенно

горсть глины, хрустальные, стеклянные или минеральные сферы

Вы поражаете разум существа, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания, пытаясь разрушить его личность и интеллект. Существо получает 4d6 психического урона и должно сделать спасбросок по Интеллекту. При провале Интеллект и Харизма существа падает до 1. Оно не может произносить заклинания, активировать магические предметы, понимать языки или общаться любым понятным способом. Однако оно может распознавать своих товарищей, следовать за ними и даже защищать их. По истечении 30 дней, существо может повторить спасбросок против этого заклинания. В случае успеха заклинание кончается. Его также можно развеять, используя такие заклинания как улучшенное восстановление, лечение или исполнение желаний.

Колдун 8 круг очарование

НАХОДЧИВОСТЬ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	1 час

Пока действует заклинание, всякий раз, когда вы делаете проверку по Харизме, вы можете заменить результат броска на 15. Кроме того, независимо от того, что вы говорите, магия, которая определяет правдивость ваших слов, всегда считает, что вы говорите правду.

Колдун 8 круг преобразование

СЛОВО СИЛЫ: ОГЛУШЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	мгновенно

Вы произносите слово силы, которое ошеломляет разум одного существа, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Если цель имеет 150 ОЗ или меньше, то она оглушена. Иначе заклинание не срабатывает. Цель должна делать спасбросок по Телосложению в конце каждого своего хода. В случае успеха оглушение кончается.

Колдун 8 круг очарование

АСТРАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 час	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Особенная

за каждое существо, на которое вы хотите использовать заклинание, вы должны потратить один гиацинт стоимостью не менее 1000 зм и один резной слиток серебра стоимостью не менее 100 зм, оба компонента расходуются

Вы и до 8 желающих существ в пределах дальности заклинания, проецируете ваши астральные тела на Астральный План (заклинание не срабатывает и расходуется, если вы уже находитесь на этом плане). Материальное тело остается без сознания и находится в приостановленном состоянии, ему не требуется пища или воздух, и оно не стареет. Ваше астральное тело напоминает вашу смертную форму, повторяя все ваши игровые характеристики и имущество. Главное отличие представляет серебряная нить, которая выходит меж лопаток и тянется за вами, становясь невидимой через 1 фут. Эта нить связывает вас с материальным планом. До тех пор, пока связь остается целой, вы сможете найти путь обратно. Если нить порвана, а это может случиться только в результате эффекта, который конкретно об этом говорит, то ваше тело и душа оказываются отделены друг от друга, и вы мгновенно умираете. Ваша астральная форма может свободно путешествовать по Астральному Плану и

Колдун 9 круг некромантия

АСТРАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 час	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Особенная

возвращаетесь на тот план, где произнесли заклинание, то ваше тело и имущество перемещаются по серебряной нити, позволяя вам вернуться в ваше тело, как только вы входите на новый план. Ваша астральная форма является отдельным воплощением. Любой урон или эффекты, нанесенные ей, не оказывают никакого влияния на ваше физическое тело и не сохраняются, когда вы в него возвращаетесь. Заклинание заканчивается для вас и ваших компаньонов, если вы отменяете его в качестве действия. При этом существо возвращается в свое физическое тело и просыпается. Заклинание может закончиться раньше для вас или одного из ваших компаньонов. Успешное применение заклинания развеять магию на физическое тело существа или его астральную форму прерывает действие заклинания. Если ОЗ оригинального тела или астральной формы падают до 0, то действие заклинания также прерывается. Если заклинание заканчивается, а серебряная нить остается целой, то она возвращает свое тело раньше времени, ваши компаньоны остаются в своих астральных формах и должны самостоятельно вернуться назад в свои тела, обычно опуская ОЗ астральной формы до 0.

Колдун 9 круг некромантия

АСТРАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ [3/3]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 час	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Особенная

за каждое существо, на которое вы хотите использовать заклинание, вы должны потратить один гиацинт стоимостью не менее 1000 зм и один резной слиток серебра стоимостью не менее 100 зм, оба компонента расходуются

Колдун 9 круг некромантия

ПРЕДВИДЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	8 часов

перо колибри

Касаясь согласного существа, вы даруете ему ограниченную способность заглядывать в недалекое будущее. До тех пор, пока действует заклинание, цель нельзя застать врасплох, и она получает преимущество на броски атаки, спасброски и проверки параметров. Другие существа получают помеху на броски атаки против этой цели. Заклинание сразу заканчивается, если вы произносите его снова до того, как оно закончилось.

Колдун 9 круг прорицание

8
8
8
8
8
8
8
8
8
9
9
9
9
9
9

ЗАТОЧЕНИЕ [1/4]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	До рассеивания

изображение цели на веленовой бумаге или статуэтка, напоминающая её, специальный компонент зависит от выбранного подтипа заклинания, его стоимость должна быть не менее 500 зм за каждый КЗ цели

Вы магическим способом ограничиваете существо. Цель должна сделать успешный спасбросок по Мудрости. В случае успеха, оно получает иммунитет к этому заклинанию.
Погребение. Цель заточается глубоко под землей в магической сфере.
Оковы. Тяжелые цепи, прочно закрепленные в замке, удерживают цель на месте.
Огражденная тюрьма. Заклинание перемещает цель в маленькое подпространство.
Крохотное узилище. Цель уменьшается до размером 1 дюйма и помещается внутри драгоценного камня.
Глубокий сон. Цель засыпает, и ее нельзя разбудить никаким образом.
Окончание заклинания. Во время произношение заклинания, вы можете указать условие, при котором оно закончится и освободит цель.

Колдун 9 круг ограждение

ЗАТОЧЕНИЕ [2/4]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	До рассеивания

изображение цели на веленовой бумаге или статуэтка, напоминающая её, специальный компонент зависит от выбранного подтипа заклинания, его стоимость должна быть не менее 500 зм за каждый КЗ цели

Колдун 9 круг ограждение

ЗАТОЧЕНИЕ [3/4]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	До рассеивания

изображение цели на веленовой бумаге или статуэтка, напоминающая её, специальный компонент зависит от выбранного подтипа заклинания, его стоимость должна быть не менее 500 зм за каждый КЗ цели

Колдун 9 круг ограждение

ЗАТОЧЕНИЕ [4/4]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	До рассеивания

изображение цели на веленовой бумаге или статуэтка, напоминающая её, специальный компонент зависит от выбранного подтипа заклинания, его стоимость должна быть не менее 500 зм за каждый КЗ цели

Колдун 9 круг ограждение

СЛОВО СИЛЫ: СМЕРТЬ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	мгновенно

Вы произносите слово силы, которое заставляет мгновенно умереть одно существо в пределах дальности заклинания. Если выбранное вами существо имеет 100 ОЗ или меньше, то оно умирает. Иначе заклинание не срабатывает.

Колдун 9 круг очарование

ИСТИННОЕ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЕ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	конц-я, до 1 часа

капля ртути, ложка гуммиарабика и струйка дыма

Выберите одно существо или немагический объект, который вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Вы превращаете это существо в другое существо, существо в объект или объект в существо (он не должен быть во владении другого существа). Превращение длится до окончания заклинания, пока ОЗ цели не упадут до 0 или пока оно не умрет. Если вы концентрируетесь на заклинании до самого конца, то превращение становится постоянным. Оборотни не подвержены воздействию этого заклинания. Несогласное существо может сделать успешный спасбросок по Мудрости, чтобы избежать превращения. Существо в существо. Если вы превращаете в существо другого вида, то новая форма должна иметь уровень опасности, не превышающий уровень опасности цели (или её уровень, если цель не имеет уровня опасности). Игровые характеристики цели, включая её умственные параметры, заменяются характеристиками новой формы. Однако цель сохраняет мировоззрение и личность. Цель получает ОЗ новой формы, а когда возвращается к своей обычной форме, то получает те ОЗ, которые были у нее до превращения. Если она превращается обратно из-за того, что ОЗ упали до 0, то весь остаточный урон наносится обычной форме.

Колдун 9 круг преобразование

ИСТИННОЕ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЕ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	конц-я, до 1 часа

Если остаточный урон не опускает ОЗ обычной формы до 0, то цель остается в сознании. Действия существа ограничены возможностями новой формы, вы не можете говорить, произносить заклинания или совершать другие действия, требующие руки и речь, если новая форма не имеет таких возможностей. Снаряжение цели сливается с новой формой. Существо не может активировать, использовать или получать какие-то преимущества от своего снаряжения. Объект в существо. Вы можете превратить объект в любой вид существа, при условии, что оно не больше размера самого объекта и не имеет уровень опасности выше 9. Существо дружелюбно к вам и вашим компаньонам. Оно действует каждый ваш ход. Вы определяете его действия и передвижение. МП знает параметры существа и выполняет его действия и движения. Если заклинание становится постоянным, то вы теряете контроль над существом. Оно может остаться дружелюбным, в зависимости от того как вы с ним обращались. Существо в объект. Если вы превращаете существо в объект, оно превращается вместе со всем снаряжением и запоминает то, что произошло, пока оно было в этом облике, после возвращения в нормальную форму.имуществом. Существо получает параметры объекта и не то, что произошло, пока оно было в этом облике, после возвращения в нормальную форму.

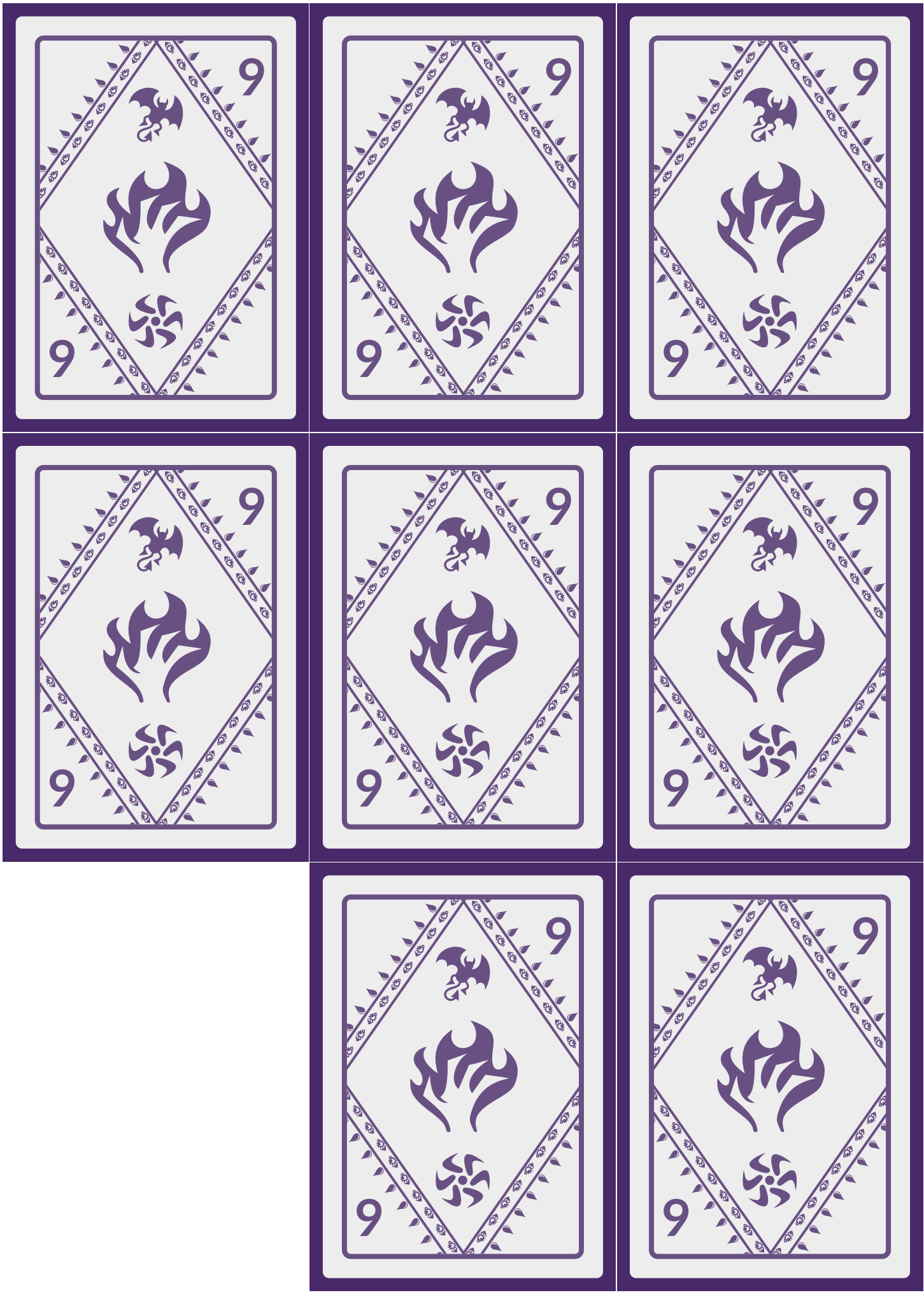
Колдун 9 круг преобразование

ИСТИННОЕ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЕ [3/3]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	конц-я, до 1 часа

капля ртути, ложка гуммиарабика и струйка дыма

Колдун 9 круг преобразование


9
9
9
9
9
9
9
9
9
9
9
9
9
9
9
9
9
9